

SEJARAH PEMBELAJARAN EDUTAINMENT

Tatag Satria Praja

Universitas Muhammadiyah Lamongan

praja684@gmail.com

Abstract: *The purpose of human life is happiness which is synonymous with pleasure. During this time, learning in class has been a scary thing. Many teachers force students to study a pile of learning material, giving rise to fear for students and even stress. Edutainment is learning to design by combining the content of education and entertainment in harmony, so that learning activities take place fun. Edutainment was formally introduced in the 1980s. Edutainment-based learning theory, among others: cooperative learning theory, triune brain, multiple intelligences, and Quantum learning. Learning concepts that support edutainment includes: The concept of a "risk-free" learning environment, AMBAK, learning styles, and active learning. Edutainment transformation in learning, among others: humanizing the classroom, active learning, the accelerated learning, quantum learning, and quantum teaching.*

Keywords: *History, learning, edutainment.*

Pendahuluan

Pada dasarnya tujuan hidup manusia yang hakiki adalah kebahagiaan yang identik dengan kesenangan, baik kesenangan lahir maupun kesenangan batin. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika para teoritikus pendidikan modern menggunakan metode yang lebih humanis dan mengedepankan anak didik dalam proses pembelajaran. Dalam pendidikan, peserta didik melakukan proses belajar tidak melakukannya secara individu melainkan ada beberapa komponen yang terlibat, seperti pendidik, strategi dan media pembelajaran, sumber belajar dan kurikulum. Dalam interaksi dalam kelas, pendidik mempunyai peran yang sangat penting. Pembelajaran harus membantu peserta didik dalam menggali dan mengembangkan potensinya. Salah satu cara bagi pendidik membantu peserta didik adalah dengan memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan.¹

¹ Fadhillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Pramedia Group, 2014), 1-2.

Pembelajaran pada dasarnya membahas pertanyaan apa, siapa, mengapa, bagaimana dan seberapa baik pembelajaran yang dilakukan, sebagaimana dijelaskannya sebagai berikut: Pertanya “Apa” berkaitan dengan isi atau materi pembelajaran. Pertanyaan “Siapa” berkaitan dengan guru dan siswa. Pertanyaan “Mengapa” berkaitan dengan penyebab serta alasan yang dilakukannya dalam proses pembelajaran. Pertanyaan “Bagaimana” berkaitan dengan proses pembelajaran yang lebih baik. Pertanyaan “Seberapa baik” berkaitan dengan penilain proses pembelajaran yaitu sejauh mana siswa belajar dan guru mengajar.² Biggs dan Telfer, sebagaimana dikutip oleh Dimiyati dan Mudjiono, mengemukakan, bahwa dinamika guru dalam kegiatan pembelajaran adalah metode pembelajaran yang berpengaruh pada proses belajar dan dapat ditentukan oleh seorang guru. Kondisi eksternal yang berpengaruh pada pembelajaran adalah bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta subjek pembelajaran itu sendiri.³

Selama ini, dalam proses pembelajaran di kelas, sering kali siswa hanya dianggap sebagai wadah kosong. Jarang ditemukan pengajar yang benar-benar memperhatikan aspek perasaan atau emosi siswa, serta kesiapan mereka untuk belajar, baik secara fisik maupun secara psikis. Pendidikan yang positivistik telah merasuki dunia pendidikan, sering kali membuat suasana pembelajaran menjadi kaku dan juga menegangkan. Betapa tidak, demi mengejar target kurikulum misalnya, banyak para guru yang secara tidak sadar memaksa peserta didik untuk mempelajari setumpuk bahan pelajaran yang sudah dituangkan dalam silabus. Pembelajaran yang berlangsung dan dilakukan dengan pendekatan yang bersifat memaksa akan menciptakan suasana yang tidak nyaman, dan menimbulkan rasa takut bagi peserta didik bahkan dapat stres. Kondisi yang tidak kondusif ini sangatlah tidak mendukung dalam tercapainya proses dan hasil belajar yang optimal.⁴

Karena inti dari pembelajaran di kelas adalah bagaimana para siswa bersemangat, antusias, dan berbahagia dalam mengikuti pembelajaran di kelas, bukan malah terbebani dan menjadikan pelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan. Dengan begitu, mereka dapat memperoleh pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman, dan mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan

² Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima. Surabaya, 2008), 1-2.

³ Mudjiono dan Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka, 1999), 32-33.

⁴ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), 50.

mereka. Pada intinya proses belajar dan mengajar harus mampu menciptakan interaksi yang baik antara guru dan para siswanya. Hal inilah yang menjadi cikal bakal lahirnya istilah *edutainment*.⁵

Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi akan berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu: *pertama*, perasaan positif (senang/gembira) akan dapat mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif sedih, takut, terancam akan memperlambat belajar atau bahkan dapat menghentikannya sama sekali. Dalam upaya menciptakan kondisi ini maka konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan yakni ‘pendidikan’ dan ‘hiburan’. *Kedua*, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Dan yang *ketiga*, apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.⁶

Dalam upaya menerapkan ketiga asumsi tersebut, konsep *edutainment* menawarkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang meliputi: anak didik (siswa), pendidik (guru), proses pembelajaran (metode) serta lingkungan pembelajaran. Konsep belajar *edutainment* menempatkan pembelajar sebagai pusat dari pembelajaran dan sekaligus sebagai subjek dari pendidikan.⁷ dalam artikel ini, penulis akan menjelaskan terkait sejarah edutainment, baik awal kemunculannya maupun teori yang mendasarinya, konsep belajar yang mendukung edutainment, karakteristik dari *edutainment*, dan juga strategi dalam pembelajarannya.

Sejarah Munculnya Pembelajaran *Edutainment*

Edutainment terdiri dari dua kata, yaitu kata *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Dari segi bahasa *edutainment* memiliki suatu arti yaitu pendidikan yang menyenangkan. *Edutainment* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan serta hiburan secara harmoni, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.⁸ Dengan kata

⁵ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 29.

⁶ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum . . .*, 7-8.

⁷ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008), 8-10.

⁸ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum . . .*, 50.

lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan membosankan dan dalam kondisi tertekan.⁹ *Edutainment* dikonotasikan pada pembelajaran yang berlangsung dan dilakukan dengan pendekatan yang bersifat pembelajar sebagai sebagai pusat dari proses pembelajaran, dan sekaligus sebagai subjek pendidikan. Menampilkan wajah pembelajaran begitu menyenangkan, menjauhkan pemaksaan, dan tidak ditemukan wajah yang menakutkan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Urgensi dari *edutainment* memiliki filosofi bertolak belakang dengan pemikiran yang mengatakan peserta didik diibaratkan dengan kertas putih (*tabularasa*), wadah kosong yang harus diisi dan diwarnai guru atau siapapun. Kontroversi ini, dilatarbelakangi bahwa *edutainment* mengajak untuk membuka ruang sebesar-besarnya akan eksistensi setiap manusia (humanis).¹⁰

Terkait dengan pembelajaran *edutainment*, Hamruni menjelaskan ada tiga asumsi menjadi landasan dalam pelaksanaan pembelajaran, antara lain: Pertama, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran. Sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu akan memperlambat belajar atau bahkan dapat menghentikannya sama sekali. Maka konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan (yakni pendidikan dan hiburan). Kedua, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Dengan menggunakan metode yang tepat, siswa dapat meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Ketiga, apabila setiap peserta didik dapat dimotivasi dengan tepaat dan diajar dengan cara yang benar, menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencaoai hasil belajar yang optimal.¹¹

Dalam pengertian lain disebutkan *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran dapat menjadi menyenangkan, sehingga para siswa dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar.¹² Dapat disimpulkan, *edutainment* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memadukan pendidikan dan hiburan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

⁹ Fadhillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini . . .*, 4.

¹⁰ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam. . .*, 10.

¹¹ *Ibid.*, 8.

¹² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment . . .*, 20.

Munculnya Konsep Edutainment

Konsep belajar *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal tahun 1980-an, dan telah menjadi salah satu dari metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa dalam bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium ini. Dalam hal ini, John Dewey dan para teoretikus lainnya mencoba menggabungkan psikologi kognitif dalam teori-teori pendidikan. Mereka menekankan akan pentingnya inisiatif dan kesenangan diri saat menjalani pembelajaran dan sebagai sebuah aktivitas sepanjang hayat yang fundamental bagi keberadaan diri sendiri.¹³

Pada musim gugur 1981, Eric Jensen, Greg Simmon dan Bobbi De Porter berinisiatif untuk menciptakan program sepuluh hari, dengan menerapkan prinsip-prinsip belajar *Quantum*, yaitu dengan menggabungkan antara penumbuhan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan kemampuan berkomunikasi dalam suatu lingkungan yang menyenangkan. Pada musim panas 1982, kelompok pertama yang terdiri dari enam puluh delapan remaja tiba di sebuah perkemahan yang mereka sebut (*supercamp*). Pada awalnya sebagian besar dari siswa-siswa itu merasa enggan, curiga, dan tidak mau bekerja sama. Muncul kekhawatiran atas keberhasilan program ini. Tetapi setelah beberapa saat program berjalan, mulai terlihat trobosan-trobosan mengagumkan yang menunjukkan bahwa program tersebut menuju arah yang tepat. Akhirnya, program ini berhasil dan bahkan melebihi dari pada yang diharapkan serta menjadi peristiwa penting dalam kehidupan para peserta didik yang mengikutinya.¹⁴

Bentuk-Bentuk Teori Pembelajaran Berbasis Edutainment

Teori pembelajaran berbasis *edutainment* adalah salah satu bentuk teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang menyenangkan. Bentuk-bentuk teori belajar berbasis *edutainment*, antara lain:¹⁵

a. Teori Belajar Kooperatif

Belajar kooperatif prinsipnya adalah bahwa siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu dalam kegiatan pembelajaran. Artinya, dalam pembelajaran ini masing-masing peserta didik lebih ditekankan untuk saling bekerja sama antara satu dengan lainnya. Dalam hal ini peserta didik mempunyai dua tanggung jawab, yaitu: 1) mereka

¹³ Ibid., 29.

¹⁴ Bobbi De Porter and Make Henarcki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (Bandung: Mizan Pustaka, 2004), 1-7.

¹⁵ Fadhillah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini . . .*, 7-18.

belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama kelompok untuk belajar, 2) peserta didik belajar dalam sebuah kelompok yang kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri. Karakteristik pembelajaran kooperatif, berhasil atau tidaknya pembelajaran sangat bergantung bagaimana pembelajaran kelompok berlangsung.¹⁶

b. Teori Otak Triun

Teori otak triun merupakan istilah yang menggambarkan tentang otak manusia yang terdiri dari tiga bagian. Ketiga bagian ini dikenal pula dengan istilah tritunggal atau *3 in 1*. Dr. Paul MacLean menyebutkan otak triun, karena terdiri dari tiga bagian masing-masing berkembang pada waktu yang berbeda dalam sejarah evolusi manusia. Masing-masing bagian mempunyai struktur saraf tertentu dan mengatur tugas-tugas yang harus dilakukan. Yang termasuk dalam bagian otak triun, yaitu: *otak reptil* (batang otak), *otak limbik* (otak mamalia), dan *otak neokorteks* (berpikir). Ketiga bagian otak tersebut adalah satu kesatuan. Artinya salah satu otak akan berfungsi dengan baik, manakala bagian-bagian yang lain juga berfungsi dengan baik.¹⁷

c. Teori kecerdasan majemuk

Kecerdasan majemuk (*multiple intelegences*) adalah sebuah teori yang menghadirkan model pemanfaatan otak yang relatif baru. Menurut teori ini, kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, bukan hanya dilihat dari kecerdasan verbal (bahasa) ataupun kecerdasan logika saja. Dengan kata lain, seseorang dapat memiliki kecerdasan sesuai dengan kebiasaan yang disukainya. Adapun delapan kecerdasan majemuk yang diungkapkan oleh Howard Gerdner, yaitu: linguistik, logika-matematika, visual-spasial, musikal, kinestetis, interpersonal, intrapersonal, dan natural.¹⁸

d. Teori Belajar *Quantum*

Teori belajar *Quantum* berawal dari sebuah teori fisika yang berarti proses perubahan energi menjadi cahaya atau sebuah energi yang berubah menjadi cahaya sehingga memiliki kecepatan yang sangat tinggi. Demikian halnya dengan proses pembelajaran yang diyakini akan mampu melejitkan prestasi siswa dengan prestasi yang tidak terduga sebelumnya. Tentunya dengan menggunakan proses pembelajaran yang tepat dan juga bermakna.

¹⁶ Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Bandung: Gelora Aksara Pratama, 2011), 21-22.

¹⁷ Bobbi De Porter and Make Henarcki, *Quantum Learning*, . . . , 9-10.

¹⁸ Howard Gardner, *Multiple Inteligences: Kecerdasan Majemuk Teori dan Praktik* (Inggerang: Bina Rupa Aksara, 2003), 11-13.

Penekanan pada teori ini terdapat pada pencapaian ketenangan dan berpikiran positif sebelum belajar. Prinsip ini dibangun dari konsep *triume*, yang menjelaskan bahwasanya informasi yang disampaikan pada saat yang menyenangkan (emosi positif), maka seorang dapat belajar dan mengingat dengan baik.¹⁹

Keempat teori tersebut mempunyai ciri khas yang berbeda, tetapi semuanya jika diaplikasikan dalam proses pembelajaran, maka akan berlangsung sangat menarik dan menyenangkan.

Konsep-Konsep Pembelajaran yang mendukung edutainment

Dalam pembelajaran *edutainment*, terdapat beberapa konsep yang mendukung dalam *edutainment*, antara lain:

a. Konsep Lingkungan Belajar “Bebas-Resiko”

Lingkungan yang bebas resiko adalah lingkungan (belajar) yang relaks dan tidak menimbulkan stres berlebihan, lingkungan yang aman melakukan kesalahan, namun memberikan suatu harapan untuk sukses yang tinggi. Dalam lingkungan pembelajaran “bebas-resiko”, kesalahan-kesalahan yang diperbuat siswa tidak membuat ia disudutkan, atau bahkan dianggap bodoh, tetapi kesalahan-kesalahan siswa itu dipandang sebagai umpan-balik.²⁰

b. Konsep AMBAK

Pembelajaran modern sangat menekankan pentingnya menciptakan minat belajar. Sebelum seseorang melakukan pelbagai aktivitas, disarankan untuk mengajukan pertanyaan diri sendiri, “Apa Manfaat Bagiku” (disingkat AMBAK). Mulai dari pekerjaan sehari-hari yang paling sederhana, hingga monumental yang mengubah kehidupan. Segala sesuatu harus menjanjikan manfaat pribadi, bila tidak seseorang akan merasa tidak mempunyai motivasi untuk melakukannya.²¹

c. Konsep Gaya Belajar

Konsep gaya belajar ini menyebutkan bahwa setiap orang memiliki modalitas dalam belajar, baik modalitas visual, auditorial maupun kinestetik. Pelajar tipe visual menyerap pengetahuan melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya dengan apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan. Walaupun masing-masing orang belajar dengan menggunakan ketiga

¹⁹ Bobbi De Porter and Make Henarcki, *Quantum Learning*, . . . , 9.

²⁰ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam* . . . , 190-198.

²¹ Bobbi De Porter and Make Henarcki, *Quantum Learning*, . . . , 45-48.

modalitas ini, tetapi kebanyakan orang memiliki kecenderungan pada salah satu di antara ketigannya.²²

d. Konsep Belajar Aktif

Konsep ini menyarankan agar seorang (siswa) bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra dengan sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh serta indra terlibat dalam proses pembelajaran. Di mana pelatihan konvensional cenderung membuat orang tidak aktif secara fisik dalam jangka waktu lama. Akibatnya, terjadilah kelumpuhan otak dan belajar pun akan melambat atau bahkan berhenti.²³

Karakteristik Edutainment dalam Pembelajaran

Beberapa prinsip yang menjadi karakteristik dari munculnya pembelajaran *edutainment*, antara lain:²⁴

- a. Mampu menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan belajar, sehingga diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar. Konsep dirancang agar proses belajar-mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari pelbagai disiplin ilmu.
- b. Berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu: perasaan gembira akan mempercepat pembelajaran, jika siswa mampu menggunakan potensi nalarnya akan membuat loncatan prestasi belajar, dan apabila siswa diajar dengan cara tepat akan mencapai hasil belajar optimal.
- c. Menawarkan sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang efisien, meliputi diri *anak didik, guru, proses pembelajaran dan lingkungan pembelajaran*.
- d. Proses dan aktivitas Pembelajaran tidak lagi tampil dengan wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan.

Strategi Pembelajaran Menyenangkan dalam Edutainment

Strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai

²² Ibid., 112.

²³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 47.

²⁴ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam . . .*, 33-34

secara efektif dan juga efisien. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penerapan pelbagai strategi pembelajaran. Setiap siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang menyenangkan jika lingkungan fisiknya kondusif untuk belajar. Selain itu, interaksi dengan guru dalam hubungan saling menghargai, menghormati dan penuh keakraban, juga akan mendukung suasana tersebut.²⁵ Belajar menyenangkan menurut konsep *edutainment*, dapat dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan ke dalam pembelajaran, tetapi dapat juga dengan cara lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran, demonstrasi dan multimedia. Tujuannya yaitu agar pembelajar mengikuti dan mengalami pembelajaran dalam suasana gembira, menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan.²⁶

Penggunaan humor dalam proses pembelajaran sudah banyak dibuktikan melalui pelbagai penelitian para ahli. Humor memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap efektivitas dalam pembelajaran. Selingan humor sangat membantu para peserta didik meningkatkan gairahan belajar, terutama saat mereka sedang mengalami penurunan konsentrasi, jenuh, bosan, kehilangan motivasi dalam belajar. Bahkan humor dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan memahami pelajaran yang lebih abstrak sekalipun.²⁷ Adapun strategi belajar menyenangkan antara lain:

- a. Merancang pembelajaran yang menarik
Untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik sekaligus efektif dan efisien, ada empat hal yang harus ada dan dipenuhi dalam setiap proses pembelajaran demi memberikan tujuan dan arah yang jelas. Keempat dasar tersebut meliputi kepercayaan, rasa hormat, optimisme dan kesengajaan.
- b. Menganekaragamkan penyajian
Beberapa langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh para guru dalam menganekaragamkan penyajian pembelajaran adalah sebagai berikut: memakai hal-hal baru dan humor dan menyusun proses penemuan dengan menggunakan proyek, percobaan dan sumber teknologi.²⁸

²⁵ Wina Senjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 16.

²⁶ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam . . .*, 125.

²⁷ Darmasyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 12.

²⁸ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 32-36.

- c. Memberikan kemudahan dan suasana gembira
Prinsip dalam memudahkan dan menciptakan suasana gembira, dapat dilakukan dengan pelbagai cara, antara lain: menciptakan suasana yang akrab, komunikasi yang ramah, memperlakukan anak dengan kasih sayang, dan bercengkrama dengan anak
- d. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif
Lingkungan yang kondusif untuk belajar adalah suatu lingkungan relaks (tanpa stres), lingkungan yang aman jika melakukan kesalahan, namun harapan sukses tinggi. Upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif adalah senantiasa memperhatikan waktu dan kondisi yang tepat dalam menyampaikan pelajaran serta mengajar secara selektif dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.
- e. Menarik minat
Dalam menarik minat anak didik diperlukan pembukaan yang menarik dalam langkah-langkah mengajar agar perhatian dan minat peserta didik dapat fokus kepada yang disampaikan.
- f. Memberikan motivasi
Ada empat kategori yang perlu, antara lain: motivasi intrinsik (siswa belajar karena tertarik dengan tugas yang diberikan), motivasi instrumental (siswa belajar karena akan menerima konsekuensi “*reward and punishment*”), motivasi sosial (siswa belajar ide dan gagasan), dan motivasi prestasi (siswa belajar ingin menunjukkan kepada orang lain, bahwa dia mampu melakukan tugas yang diberikan oleh guru).²⁹
- g. Merayakan hasil
Merayakan hasil dapat dilakukan dengan memberikan hadiah materi, hadiah bentuk do’a dan hadiah berupa pujian, dengan penguatan hadiah, maka respons peserta didik dalam pembelajaran akan lebih aktif, serta sebagai sarana pembelajaran yang menarik.
- h. Menyajikan materi yang relevan
Menunjukkan bahwa materi pelajaran itu relevan, dapat dilakukan dengan beberapa cara berikut ini: visualisasikan tujuan pembelajaran, meyakinkan peserta didik atas pentingnya sebuah materi, dan mengulang penjelasan untuk memperkuat materi.³⁰

²⁹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 1992), 38-39.

³⁰ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan* (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), 72-92.

- i. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan
Setidaknya ada enam langkah yang hendak dilakukan seorang guru, agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, antara lain: Menciptakan suasana yang ceria, menciptakan humor ringan, menggunakan metode bervariasi, mendorong siswa agar terlibat aktif, serta mengakhiri pembelajaran dengan kalimat motivasi.³¹

Transformasi Pembelajaran *Edutainment*

Pada dasarnya *edutainment* dapat diterapkan dalam pola pendidikan apa saja, sebab dalam perjalanannya *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti: *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum learning*, *quantum teaching*, dan yang lain sebagainya.³²

Humanizing the Classroom

Humanizing the classroom bermakna memanusiakan ruang kelas. Yang dimaksudkan dengan memanusiakan ruang kelas adalah pendidik hendaknya memperlakukan para siswanya sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing, dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, *Humanizing the classroom* adalah suatu proses membimbing, mengembangkan, dan mengarahkan potensi dasar dari manusia, baik potensi jasmani maupun rohani secara seimbang dengan menghormati nilai-nilai humanistik manusia lainnya. Manusia diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan kodratnya.³³

Active Learning (Pembelajaran Aktif)

Pembelajaran yang memungkinkan para siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan pengajar. Pembelajaran aktif merupakan alternatif yang harus diperhatikan, jika menginginkan perbaikan kualitas lulusan.³⁴ Pembelajaran aktif memiliki beberapa karakteristik, yaitu:³⁵

- a. Penekanan pembelajaran pada pengembangan ketrampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas
- b. Siswa mengerjakan sesuatu berkaitan dengan materi
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai dan sikap berkenaan dengan materi.
- d. Siswa dituntut berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi

³¹ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif . . .*, 37-41.

³² Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment . . .*, 37.

³³ Agus Soejono, *Aliran Baru dalam Pendidikan* (Bandung: Ilmu, 1974), 94.

³⁴ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam . . .*, 169.

³⁵ Silberman, *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject* (Toronto: Allyn Bacon, 1996), 13-15.

- e. Umpan balik yang lebih cepat terjadi pada proses pembelajaran.

The Accelerated Learning

Teori belajar akselerasi menyatakan bahwa pembelajaran harus dirancang agar berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan. Prinsip-prinsip dalam *accelerated learning*, yaitu:³⁶

- a. Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh
- b. Belajar adalah berkreasi, bukan mengonsumsi pengetahuan bukan sesuatu yang diserap oleh pembelajar, tetapi sesuatu yang diciptakan pembelajar.
- c. Kerjasama dapat membantu proses belajar
- d. Pembelajaran berlangsung di banyak tingkatan secara simultan
- e. Emosi positif sangat membantu pembelajaran
- f. Citra otak menyerap informasi secara langsung dan otomatis.

Quantum Learning

Quantum learning menyatakan, bahwa belajar hendaknya melibatkan emosi siswa. Bobbi De Porter menyatakan bahwasanya *quantum learning* adalah cara untuk perubahan bermacam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan sekitar belajar. Filosofi dari *quantum learning* adalah agar pembelajaran menjadi efektif, sehingga kondisi belajarnya harus menyenangkan. *Quantum learning* merancang proses pembelajaran secara harmonis dengan mengombinasikan unsur keterampilan akademis, prestasi fisik, dan keterampilan dalam hidup.³⁷

Quantum Teaching

Quantum Teaching merupakan badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitas. *Quantum Teaching* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, yang mencakup beberapa hal, seperti perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar proses belajar, menguraikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar melalui perpaduan unsur-unsur seni dan pencapaian-pencapaian terarah, serta fokus pada hubungan yang dinamis di dalam kelas.³⁸

³⁶ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam . . .*, 159-161.

³⁷ Bobbi De Porter and Make Henarcki, *Quantum Learning . . .*, 32.

³⁸ *Ibid.*, 53.

Implementasi Edutainment dalam Pendidikan

Beberapa upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mengimplementasikan konsep *edutainment* dalam pendidikan, sebagaimana berikut:

1. Menciptakan Lingkungan yang Mendukung Aktivitas Belajar

Dalam upaya menciptakan iklim yang menyenangkan disetiap ruang kelas diperlukan adanya suatu variasi, kejutan, imajinasi dan tantangan. Anak harus merasa aman secara fisik dan emosional, seluruh atmosfer kelas hendaklah sejak siswa-siswa memasuki ruang kelas haruslah benar-benar menyenangkan.

2. Menciptakan minat belajar yang tinggi

Dalam rangka menumbuhkan minat siswa, maka upaya guru menjelaskan kompetensi dari materi pelajaran yang disampaikan menjadi sangat penting, karena siswa ingin belajar ketika melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran. Pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bermakna, akan menjadikan siswa menyukai dan bergairah untuk mempelajari pelajaran yang diberikan oleh guru.

3. Mengenali Gaya Belajar Siswa

Secara umum terdapat dua kategori tentang bagaimana seseorang belajar. *Pertama*, cara menyerap informasi (modalitas), dan *kedua*, cara mengatur serta mengolah informasi tersebut (dominasi otak). Gaya belajar seseorang merupakan kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Konsep gaya belajar ini menyebutkan bahwa setiap orang memiliki modalitas dalam belajar, baik modalitas visual, auditorial, atau kinestetik (VAK).

Pelajar tipe visual, menyerap pengetahuan melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan. Walaupun masing-masing orang belajar dengan menggunakan ketiga modalitas ini, pada tahapan tertentu, kebanyakan orang memiliki kecenderungan pada salah satu di antara ketiganya.³⁹

Selanjutnya konsep modalitas ini membedakan adanya pelbagai cara dalam mengolah informasi, dan di sini peran otak kanan dan otak kiri cukup menentukan. Ada dua kemungkinan dominasi otak, persepsi konkret dan abstrak, dan kemampuan pengaturan secara sekuensial (linear) dan

³⁹ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam . . .*, 275-278.

acak (non-linear), ini dapat dipadukan menjadi empat kombinasi kelompok perilaku yang disebut gaya berpikir, yaitu:⁴⁰

a. Sekuensial Konkret

Pemikir sekuensial konkret mendasarkan dirinya pada realitas. Mereka memproses informasi dengan cara teratur, urut dan linier. Mereka memperhatikan dan mengingat pelbagai hal yang detail dengan mudah dan fakta-fakta, informasi spesifik, rumus-rumus dan pelbagai peraturan dengan mudah. Cara belajar seseorang yang bertipe ini adalah dengan praktik.

b. Acak Konkret

Bagi pemikir yang acak konkret, eksperimen adalah suatu hal yang mereka sukai. Tempatkan diri anda dalam posisi menyelesaikan masalah, tetapi, memberikan kepada peserta didik sedikit tenggang waktu untuk mereka diri sendiri.

c. Acak Abstrak

Pemikir yang acak abstrak mengatur informasi melalui refleksi, dan berkembang pesat dalam lingkungan terstruktur dan berorientasi kepada manusia. Pikirannya menyerap pelbagai gagasan, informasi, dan kesan lalu mengaturnya kembali melalui refleksi. Hal unik bagi pemikir tipe ini adalah mereka dapat mengingat dengan baik jika informasinya dibuat menurut selera mereka.

d. Sekuensial Abstrak

Seseorang yang memiliki tipe ini suka dengan dunia teori dan juga berpikiran abstrak, mereka suka berpikir secara konseptual, suka untuk menganalisis informasi.

4. Menerapkan Pembelajaran Berbasis Aktivitas

Belajar tidak hanya menggunakan otak tetapi juga melibatkan seluruh tubuh dan pikiran dengan segala emosi, indera, dan saraf. Belajar adalah berkreasi bukan mengkonsumsi. Mengajak siswa untuk bergerak secara berkala akan dapat menyegarkan tubuh mereka, meningkatkan peredaran darah ke otak, dan dapat berpengaruh positif pada belajar. Belajar berdasar aktivitas secara umum jauh lebih efektif daripada belajar yang didasarkan presentasi, materi dan media.

⁴⁰ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, . . . , 104-105.

5. Merancang Pembelajaran Kolaboratif

Kegiatan belajar bersama atau kolaboratif dapat membantu memacu belajar aktif. Dalam hal ini, terdapat tiga teori yang mendukung metode belajar kolaboratif, yaitu teori kognitif, teori konstruktivisme sosial, dan teori motivasi. Teori kognitif berkaitan dengan terjadinya pertukaran konsep antar anggota dalam kelompok pada pembelajaran kolaboratif, sehingga transformasi ilmu pengetahuan akan terjadi pada setiap anggota dalam kelompok.⁴¹

6. Menggunakan Pendekatan *Inquiry-Discovery*

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Pengetahuan ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh siswa. Guru hanya menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar, dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu akan dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Belajar akan lebih efektif jika siswa diberi peluang untuk mendiskusikan informasi yang telah diterimanya, mengajukan pertanyaan, mempraktikkan dan mengajarkannya kepada siswa lain.⁴²

Kesimpulan

Teori belajar *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan proses pengajaran dapat menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa mereka tengah belajar. Yang menjadi landasannya, yaitu: *pertama*, perasaan positif (senang/ gembira) akan mempercepat pembelajaran. *Kedua*, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu. *Ketiga*, pembelajar dengan dimotivasi tepat dan diajar dengan cara yang benar. Adapun strategi belajar menyenangkan: merancang pembelajaran yang menarik, menganeekaragamkan penyajian, memberikan kemudahan suasana gembira, menciptakan lingkungan kondusif, menarik minat, memberikan motivasi, merayakan hasil, menyajikan materi yang relevan, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Beberapa upaya yang dilakukan untuk mengimplementasikan konsep *edutainment* dalam pendidikan: ciptakan lingkungan yang mendukung

⁴¹ Hamid, *Metode Edutainment . . .*, 178-179.

⁴² Khoirul Anam, *Pembelajaran Berbasis Inkuiri: Metode dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 30-31.

aktivitas belajar, ciptakan minat belajar yang tinggi, kenali gaya belajar siswa, terapkan pembelajaran berbasis aktivitas, rancang pembelajaran kolaboratif, dan gunakan pendekatan *inquiry-discovery*. Adapun *edutainment* dalam pendidikan dapat juga dengan cara-cara, sebagai berikut: memberikan kemudahan dan suasana gembira, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik minat, menyajikan materi yang relevan (kekinian), melibatkan emosi positif dalam proses pembelajaran, melibatkan semua indra dan pikiran. , menyesuaikan tingkat kemampuan siswa, memberikan pengalaman sukses, dan merayakan hasil.

Daftar Rujukan

- Anam, Khoirul. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri: Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Darmasyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- De Porter Bobbi and Make Henarcki. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Pustaka, 2004.
- Fadhillah dkk. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pramedia Group, 2014.
- Gardner, Howard. *Multiple Inteligences: Kecerdasan Majemuk Teori dan Praktik*. Tangerang: Bina Rupa Aksara, 2003.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Sinar Baru, 1992.
- Hamid, Moh. Sholeh. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Hamruni. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga, 2008.
- . *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009.
- . *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009.
- Hayati, Sri. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Bandung: Gelora Aksara Pratama, 2011.
- Khanifatul. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Mudjiono dan Dimyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka.
- Senjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Silberman. *Active Learning: 101 Strategies to Teach any Subject*. Toronto: Allyn Bacon, 1996.
- Soejono, Agus. *Aliran Baru dalam Pendidikan*. Bandung: Ilmu, 1974.

- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.
- Sumiati dan Asra. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima. Surabaya, 2008.